

LATENT WALK, PAR DELA LA BOITE NOIRE

Une recherche sur la création d'images à l'ère des intelligences artificielles

LATENT WALK, PAR DELA LA BOITE NOIRE.....	1
PREAMBULE	3
I : COMPRENDRE LA FABRICATION D'UNE IMAGE PAR.....	5
LES « INTELLIGENCES ARTIFICIELLES »	5
II. INSCRIRE CES NOUVELLES IMAGES DANS L'HISTOIRE DE LA REPRESENTATION.....	6
III. PRODUIRE DES IMAGES ORIGINALES AVEC UN ALGORITHME.....	8
IV. CREER UNE INTIMITE AVEC DES IMAGES IMMATERIELLES	10
LA FIN DU VOYAGE	11

PREAMBULE

Aujourd'hui capable d'identifier un chant d'oiseaux, de détecter une tumeur, une fraude financière, d'écrire un roman, de personnaliser du contenu publicitaire et de milliers d'autres tâches, l'Intelligence Artificielle est entrée dans toutes les sphères de notre quotidien.

En tant que cinéaste, c'est plus spécifiquement ses capacités à créer des images « réalistes » qui me bouleverse.

Il y a quelques années, ma première rencontre avec les images d'AI (Artificial Intelligence) était une installation interactive appelée *Learning to see : Gloomy Sunday* (2017). Le visiteur pouvait manipuler des objets devant une caméra et l'AI interprétait ces images en direct. Je n'ai pas participé à cette expérience, mais j'ai visionné l'œuvre vidéo qui en résultait. Elle reprenait à la fois les gestes du visiteur et leur réinterprétation simultanée par l'AI. Si celle-ci se basait sur les gestes et objets qui lui étaient présentés, elle ajoutait une couche mystérieuse de couleurs et de textures. Elle transformait en direct la réalité. L'AI avait au préalable été entraînée sur des images de différents éléments naturels (de l'eau, du feu, des fleurs, etc.) de telle sorte qu'elle essayait de rapprocher ce qu'on lui présentait avec les éléments de sa base de données. Le résultat était aléatoire : cette AI ne produit pas deux fois la même image. Elle génère un flux continu, chaque image se transformant lentement en une autre. Même en refaisant exactement les mêmes gestes, avec les mêmes objets, le résultat obtenu n'est pas le même : l'image n'est pas reproductible.

La promesse que m'avait faite le numérique, celle d'un monde technologique prévisible et rationnel venait de s'envoler.

Étant étrangère à ce domaine de connaissances, il était clair pour moi qu'un ordinateur répétait indéfiniment ses calculs et ses opérations sans surprise, à moins d'avoir la malchance de rencontrer un bug.

Ce que *Gloomy Sunday* m'apprenait, c'est qu'une machine était désormais capable non seulement de fabriquer de toute pièce des images aléatoires mais aussi de nous surprendre. Les concepteurs de l'expérience ne pouvaient pas non plus prédire les images que l'AI allait générer. Ils avaient certes entraîné la machine, ils avaient déterminé sa base de données d'images, mais le propre de cette machine était de s'autonomiser dans l'accomplissement de ses tâches. L'AI agissait comme une boîte noire, au sein de laquelle il se passe un tel nombre d'opérations complexes qu'il est impossible de prédire ses résultats. On les découvre avec émerveillement ou déception. Cette autonomie dans l'apprentissage est l'une des catégories

de ce que l'on appelle l'« Intelligence Artificielle ». C'est-à-dire la capacité d'une machine à simuler l'intelligence humaine.

En tant qu'opératrice image du XXIe siècle, je voudrais insister sur la révolution que représente cette nouvelle technologie. En image, l'aléatoire, les surprises, c'était jusque-là, il me semble, le propre de l'argentique. Durant mes études, lorsque nous chargions le 16 mm dans les caméras, nous avions beau connaître sa sensibilité, son émulsion, il restait toujours de l'inconnu lors du développement. Nous allions assister à la projection des rushes avec une certaine excitation. L'émotion était grande lorsque nous découvrions les premières images. Lorsqu'elles étaient là, je veux dire, lorsqu'il y avait bien quelque chose d'imprimé sur la pellicule, j'ai toujours considéré ça comme un petit miracle.

J'écris cette anecdote sans nostalgie car je n'aimais pas cette tension. Mon souvenir de ce que j'avais filmé était toujours plus beau que ce que je voyais en projection. Comme si quelque chose s'était perdu lors des différentes étapes techniques.

En 2005, j'ai acheté mon premier caméscope *Handycam*, avec un petit écran qui me montrait précisément ce qui s'enregistrait sur les cassettes. Ça changeait tout pour moi. Le regard était tout à fait différent. Je pouvais expérimenter, caméra à la main, et les résultats que je voyais en direct guidaient mon regard. Je n'avais plus peur des accidents, je '*cherchais*' les accidents. Filmer dans la nuit, filmer face à la lumière, je pouvais tout essayer en regardant l'écran de la caméra. Cette première caméra numérique a dessiné mon rapport à la production d'images : ce que je regardais à travers mon écran, j'avais la certitude que c'était déjà mon image. Alors que si je filmais en pellicule, j'étais en prise avec le réel : l'image n'advenait que dans un second temps. Elle naissait *a posteriori* de mon regard et de la technique. Le numérique a été comme une première transformation du réel en image. L'image était déjà là et je pouvais commencer à travailler avec elle. Le numérique m'avait permis de trouver ma place. Depuis cette première caméra, en tant que réalisatrice, mon métier allait consister à travailler avec les images plutôt qu'à travailler à les produire.

Je n'entends pas le mot « métier » comme le substantif qui définit ma profession mais comme la machine avec laquelle on tisse du fil pour concevoir le tissu.

Je suis une regardeuse d'images. Aujourd'hui, mon métier ce serait donc de tisser un lien entre les images. C'est comme ça que je crée du sens. Pourtant, lorsque mon regard tombe sur *Learning to See : Gloomy Sunday*, je ne sais sincèrement pas comment appréhender ce que je suis en train de voir. Je suis sidérée, avant toute chose, incapable de dire si je trouve belles les images qui s'enchaînent sous mes yeux, incapable aussi de comprendre comment elles sont fabriquées. Pour la première fois, je ne sais tout simplement pas comment ni où poser mes yeux sur ces images. Pour parvenir à voir, je dois réapprendre à regarder. Ces

images étant si nouvelles, c'est en quelque sorte un regard de la première fois que je pause sur elles. Elles représentent alors une occasion unique pour comprendre comment fonctionne aujourd'hui le regard.

I : COMPRENDRE LA FABRICATION D'UNE IMAGE PAR

LES « INTELLIGENCES ARTIFICIELLES »

*« En cinéma la médiation technique est puissante,
plus forte que l'art, plus forte que l'amitié »*

Jean-Pierre Dardenne

Je suis consciente du débat sur le « danger » que représentent les images générées par une machine sans conscience pour la société ou le monde de l'Art, mais ce n'est pas l'objet de ma réflexion. Quant à la valeur marchande de ces images, elle ne me concerne pas non plus. Toute innovation technologique ne suscite-elle pas un accueil tantôt glacial, tantôt passionné ? Ce qui m'intéresse ici c'est bien de comprendre comment les images sont fabriquées pour distinguer ce qui les rend différentes de toutes images que j'avais pu regarder auparavant. Dans le monde du cinéma, j'ai appris que la technique est un puissant rapport de force. Pourtant, jusqu'à aujourd'hui, peu m'importait la manière dont avaient été fabriquées les images, pire encore, je rejetais toutes 'mensurations' qui érigeriaient une image plus noble qu'une autre.

La recherche de la belle image n'est simplement pas pour moi. Depuis mon diplôme, j'ai littéralement fui cette dictature technocrate. Mais lors de la rencontre avec ces premières images issues d'une machine, la machine ne m'apparaissait plus comme liée à la technique, mais plutôt comme un corps à comprendre. Un corps étranger, sans yeux, qui possède un cerveau et qui est capable de produire des images qui, elles, appartiennent à mon monde. Car les images produites sont aussi bien des paysages, des visages, que des fleurs c'est-à-dire des éléments que je reconnais et côtoie dans ma vie de tous les jours.

Ne sachant pas par où commencer à regarder ces images, j'étais rattrapée par la malédiction de la technique : il me fallait comprendre leur origine et ce qui leur donnait forme. Je devais donc me renseigner sur leurs spécificités techniques qui devenaient une sorte des piliers pour soutenir mes yeux.

J'ai dès lors appris qu'actuellement, le système le plus répandu pour créer des images en temps réel, sans que l'on puisse prédire le résultat, est appelé GAN ou *Generative Adversarial Network* (réseau antagoniste génératif en français). C'est un système qui met en compétition les deux parties de son cerveau. Ces deux cerveaux sont appelés réseaux neuronaux, l'un produit une image qu'il envoie à l'autre tandis que l'autre analyse les défauts ou l'authenticité de l'image « réelle » de sa base de données. On dit de ces réseaux qu'ils sont 'antagonistes' : Ces deux types de réseaux neuronaux travaillent l'un contre l'autre pendant une phase d'entraînement. Au fil du processus, le premier réseau neuronal émet des images de plus en plus précises tandis que le second affine lui aussi ses critères de sélection. Cette compétition intérieure leur permet d'améliorer progressivement le résultat. C'est une des techniques qui fait partie du *Machine Learning*, la capacité fascinante des machines à apprendre seule. Ce qui n'est pas tout à fait exact : en réalité, on s'en doute, elles ne sont pas vraiment seules. D'une part parce que le processus d'entraînement est induit et supervisé par un humain et d'autre part parce que les GAN ont besoin de banques de données d'images pour apprendre. Il faut donc leur fournir au préalable des milliers d'images. Les GAN peuvent analyser cette masse et commencer à proposer leurs propres créations. Plus on fournit une base de données riche en images, plus on entraîne les GAN, plus on apprivoise le résultat. J'utilise le mot apprivoiser car si l'on devient capable de faire tendre le résultat vers une direction qui nous convienne, il faut accepter que nous n'en sommes pas complètement maître.

II. INSCRIRE CES NOUVELLES IMAGES DANS L'HISTOIRE DE LA REPRESENTATION

« *Dans la Photographie, je ne puis jamais nier que la chose a été là.* »

Roland Barthes

Jusqu'alors, je pensais que les images, qu'elles aient été créées à partir de l'observation ou de l'imagination, ce qui les reliaient, c'était le fait qu'elles étaient l'empreinte tangible de ce qui avait eu lieu.

Mais les GAN créent des images à partir d'autres images. En outre, ils sont aujourd'hui capables de créer des images de visages ou de paysages tellement réalistes qu'un œil humain est inapte à percevoir l'origine de l'image. Des images contemporaines qui ne sont liées ni à un souvenir, ni à un objet, ni à une personne. Malgré leur réalisme, ces images ne sont pas la trace d'un instant vécu. Peut-être qu'elles nous montrent simplement des gens, des paysages qui n'ont pas encore existés ou seulement dans un rêve anonyme ?

En découvrant les images de *Gloomy Sunday*, j'étais comme une enfant qui découvre l'expérience même du regard. Sans affect particulier puisque ces images ne me rappelaient aucun souvenir et que je ne les trouvais ni vraiment belles, ni vraiment laides. Néanmoins, j'étais infiniment curieuse. Ces images avaient réveillé mon appétit à regarder. J'avais envie de passer du temps avec elles, je voulais les comprendre. J'ai donc écrit un film où je pourrais leur donner une place. À partir du moment où elles devenaient une matière au film, j'avais un prétexte pour me les approprier. Après une compréhension technique de base, c'est à travers la comparaison que j'ai pu amorcer l'analyse esthétique de ces images. Alors que les images générées par Midjourney ou Dall-e (générateurs d'images qui se basent sur l'Intelligence Artificielle) commençaient à envahir le web, je découvrais le très ancien herbier de Mary Delany, une botaniste anglaise du XVIIIe siècle. Son herbier est composé de 985 mosaïques florales. Mary Delany représentait avec une justesse scientifique aussi bien les fleurs les plus communes que les espèces exotiques. Son herbier est particulièrement original puisqu'il ne s'agit pas de fleurs séchées ni de dessins. Elle utilisait une technique moderne : le collage. Durant les 10 dernières années de sa vie, elle a assemblé ses fleurs en découpant de minuscules morceaux de papier, de tissus et de vraies feuilles. C'est d'ailleurs par cet ajout que nous prenons aujourd'hui mesure du temps qui est passé. Ce végétal naturel a bien souvent perdu ses couleurs tandis que le papier garde tout son éclat.

Autre singularité de cet herbier, la fleur était toujours assemblée sur du papier noir. Toutes les planches de son herbier avaient la même dimension donnant une cohérence plastique à ces centaines de fleurs. L'histoire de cette femme qui a commencé son travail à 72 ans, alors qu'elle était frappée par la perte de personnes qui lui avaient été chères, m'a infiniment touchée. Alors que toute la société me semble plongée dans une course folle à la jeunesse, à la 'première fois', (le premier regard, la première expérience, le premier film,...) la figure à contre-courant de Mary Delany est devenue une inspiration. Et puisque les possibilités de génération d'images par les AI sont quant à elles infinies, j'ai recentré mon champ d'études uniquement sur la représentation des fleurs.

Les 985 images créées entre 1772 et 1782 par Mary Delany sont devenues les images d'entraînement du réseau neuronal qui devait me fournir les images pour mon film. En effet, j'avais envie pour ce film de laisser de côté la caméra traditionnelle et d'utiliser un algorithme d'Intelligence Artificielle pour me fournir des images. Entraîner un algorithme sur base d'un aussi petit corpus d'images représentait un défi technique de taille. Dès le départ, mon but n'était pas de représenter aujourd'hui une image qui serait une réplique à l'identique d'une des fleurs de Delany. Je ne voulais pas que la 'machine' crée du « même », mais bien de l'altérité. Je cherchais dès lors à ce que l'algorithme soit en difficulté pour sa représentation de fleur.

J'avais ce fantasme qu'il pourrait me surprendre en créant une fleur que je n'aurais pu imaginer. Je plaçais mon espoir de surprise plus particulièrement dans le *Latent Space* qui est au cœur de l'apprentissage des algorithmes. Dans le vocabulaire du *Machine Learning*, il est couramment question du « *Latent Space* ». Techniquement, cet « espace caché » (*latent* signifie caché en anglais) est l'espace de données compressées entre l'image initialement proposée à la machine et l'image produite par cette dernière. C'est le moment avant le résultat final, celui que le réseau considère comme « en cours d'aboutissement ». D'un point de vue artistique, il s'agit d'un espace aux frontières intrigantes. Une zone de transformation perpétuelle dont émerge l'inconnu. Je voyais cet espace comme une sorte d'inconscient de la machine dont naîtraient ses images rêvées. Le *Latent Space* était en premier lieu pour moi un espace de rencontre entre l'imagination humaine et l'inconscient de la machine.

En agissant comme un miroir, ces anciennes images ont délimité puis guidé ma lecture des nouvelles images créées par l'AI. Car lorsque je regarde un film ou lorsque je le réalise, je regarde toujours une image par rapport à celle qui la précède. C'est le rapport qui se crée entre elles qui est le propre du cinéma.

J'ai donc observé ce qui rapproche et différencie ces images de fleurs à travers les siècles. Plus profondément, c'est la relation entre ces images qui me donnait la matière pour réfléchir à un film. Dans mon film « *Algorithms of Beauty* », je tisse un lien entre ces images, c'est-à-dire aussi entre passé et présent pour inscrire ces images d'AI dans une histoire plus large de la représentation. En les mettant côte à côte dans le film, c'était très important pour moi de ne pas créer de hiérarchie entre elles. Les images doivent se répondre et non se concurrencer.

III. PRODUIRE DES IMAGES ORIGINALES AVEC UN ALGORITHME.

*« Au pays de la technique, le spectacle de la réalité immédiate s'est transformée
en fleur bleue introuvable. »*

Walter Benjamin

C'est un doctorant de l'Université de Mons qui a commencé l'entraînement de l'algorithme à partir des fleurs créées par Delany. Après plusieurs jours de suspense, j'ai reçu une première image générée par une machine entraînée uniquement à partir de l'herbier de Delany. Avant même sa naissance, je savais que j'aimerais cette image, je considérais déjà que sa fragilité

serait sa force. Quelques soient ses défauts, je ne demandais qu'à les sublimer à travers mon film. A aucun moment, je ne m'étais représentée qu'un échec signifierait tout simplement de ne pas avoir d'image. Car la réalité, c'est que je ne parvenais même pas à considérer ce que j'avais sous les yeux comme une image : des lignes grises, figées, sinistres. Cet amas de pixels n'était en rien la muse nécessaire au départ rêvé d'un film. Pourtant, mais je ne l'ai découvert que bien plus tard, dans l'expérience globale du film, cette image aura son importance. Suite à cette terrible déception, le chercheur doctorant n'est pas reparti de zéro, il a continué à entraîner l'algorithme. Après une deuxième longue attente de 12 jours, le modèle a commencé à nous montrer ces premières fleurs. A partir de là, ce fut comme une pluie de fleurs plus étranges les unes que les autres. L'algorithme avait compris en s'entraînant que les fleurs devaient être représentées sur fond noir, que ses feuilles étaient vertes et surmontées d'extensions colorées. Parfois les nervures étaient même esquissées. Plus étrange, il imitait la petite étiquette qui nommait la fleur avec l'écriture de Delany dans l'herbier original. L'écriture était désormais illisible mais symboliquement présente. Plus fascinant encore, il reproduisait les variations lumineuses sur les végétaux. Les proportions étaient justes, les couleurs correctes également mais c'est en prenant vraiment le temps de regarder la fleur que l'on pouvait distinguer ici d'étranges feuilles qui se rejoignent ou là une tige qui sortait du pétale et là encore une feuille qui flottait dans le noir. Chaque fleur était étonnamment différente, mais partageant toujours une familiarité avec les collages créés au XVIII^{ème} siècle. Les images fixes générées étaient une étape intermédiaire de l'exploration du *Latent Space*. Peu de temps après, j'ai commencé à recevoir mes premières fleurs en mouvement. Les vidéos duraient quelques secondes durant lesquelles la fleur semblait plutôt s'étirer que se transformer. Le végétal était toujours aussi reconnaissable que dans l'image fixe, mais il était cette fois habité d'une sorte de battement, qui me faisait inévitablement penser à une pulsion de vie. Ce qui distingue ces images animées d'une transformation traditionnelle (appelée en vidéo « *morphing* ») c'est que l'arrivée ne peut pas être prédite par une intervention humaine. C'est l'algorithme lui-même qui valide la fin de la transformation. Selon son degré d'entraînement, cela peut nous offrir des résultats assez aléatoires.

Quelles soient fixes ou animées, les fleurs créées par l'AI que j'ai reçues n'étaient pas une fin en soi, je les ai toujours considérées comme « une matière ». Il fallait désormais que le montage leur donne leur juste place dans le film et que le son leur donne vie. L'expérience de fabrication de ces images ainsi que leur longue observation, me rappelle combien les Intelligences Artificielles ont ici remplacé la caméra pour me fournir des images, mais elles n'étaient en aucun cas à l'origine de la création d'un film. En tant que cinéaste j'ai simplement changé d'outils de prise de vue le temps d'un film.

IV. CREER UNE INTIMITE AVEC DES IMAGES IMMATERIELLES

Changer ses outils habituels de travail nous fait entrer dans une ère inconnue. En troquant la caméra pour les algorithmes, j'ai eu la chance de connaître une phase d'expérimentations pures, sans obligation de résultats. Je pouvais profiter pleinement de cet état de recherche. Passer l'excitation et l'émerveillement de la première image créée, je me retrouvais face à une matière aux contours tout à fait nouveaux. La quantité d'images de fleurs fut le premier enjeu à gérer. Tant qu'il y a de l'électricité et de l'espace, l'algorithme produit des images indéfiniment, sans se fatiguer. En cela, le mode de fonctionnement de l'algorithme est proche de la réalité, une sorte de 'flux de présent' que rien ne perturbe, ni n'arrête. En constatant que chaque fleur que je recevais était différente, j'ai pensé que l'algorithme produisait ses images de manière purement aléatoire. J'avais tort. Le doctorant avec lequel je travaillais m'a expliqué que j'étais toujours dans le monde binaire de l'informatique : c'était d'infini dont il était désormais question avec les AI. Concrètement, il y a rapidement eu bien trop d'images pour que ma mémoire puisse les retenir. Comme si la multitude était à la fois l'origine et la condition même de ces images. Elles sont nombreuses, sans passé, sans attache affective avec la réalité, c'est pour ça qu'il paraît difficile de créer du lien avec elles. Elles me rappellent plutôt ces écriteaux des magasins qui mettent en garde les jeunes clients devant les objets fragiles : « *Regarder, mais pas toucher* ». Enfant, ces petites pancartes me faisaient croire que les objets ainsi protégés étaient sacrés et qu'il fallait les toucher des yeux. Je crois que c'est ce rapport au sacré qui est resté lorsque je regarde des images que je ne peux ni caresser ni posséder. Il ne s'agit pas d'une faiblesse de leur part, seulement d'un autre rapport à l'expérience du regard.

Depuis mon premier film, j'essaie de ne pas fermer les yeux sur le monde qui m'entoure, d'être dans l'observation et le questionnement des événements. Pour la première fois, j'ai l'intime conviction qu'il me faut fermer les yeux un temps pour laisser les images d'AI entrer dans ma mémoire et l'habiter. C'est en plaçant la mémoire et son ressenti très subjectif au centre de l'expérimentation que j'ai choisi les quelques images d'AI qui ont servi lors du montage du film.

Mary Delany a perdu la vue au fil des années. Elle s'est arrêtée de créer des mosaïques de fleurs lorsqu'elle a estimé que sa vue ne lui permettait plus la précision qu'elle exigeait pour

ses créations. Son herbier a donc une première et une dernière image, il est irrémédiablement lié à la vie et à la vieillesse de son autrice. Alors qu'en travaillant avec un algorithme, il faut redéfinir ce début et cette fin. C'est à travers ce choix que l'on prend sa place d'humain aux côtés de la machine. Comme si notre mortalité était la complémentarité indispensable à l'AI. Son flux d'images ne cesse de nous inviter à le contempler sans l'interrompre. S'extraire de ce flux demande de sortir d'une forme de tétanie induite par l'infinité d'images. J'ai pris énormément de plaisir à me noyer dans leur flot, à me laisser submerger par chaque nouvelle vague de fleurs.

En plus de leur rapport avec la multitude, une autre particularité des images générées par AI, serait justement leur familiarité avec les mosaïques. En effet, si je compare ces images avec des images issues de la pratique photographique et que je me base sur l'étymologie de la photographie, littéralement : écrire avec la lumière. La photographie est donc une trace laissée par la lumière sur une surface photosensible. Alors que l'algorithme de l'AI, lui, crée à partir d'autres images. Il a besoin d'images, de pixels, pour apprendre, pour assembler et déduire. La multitude est encore une fois au cœur même de son processus. Une image photographique interrompt le cours du temps, alors qu'avec l'algorithme, les images n'interrompent rien, elles glissent des yeux comme le sable entre les doigts. Si l'on cesse de vouloir les retenir, si on accepte la position différente dans laquelle elles nous placent, alors l'expérience est incroyable.

LA FIN DU VOYAGE

Durant les 2 années de ma recherche sur les images générées par des AI, j'ai eu à cœur de réinscrire ces nouvelles images dans une histoire de la représentation. D'une part, parce que replacer l'AI dans une continuité d'outils à la disposition des créateurs c'est cesser de la considérer comme un aboutissement technique. Et d'autre part, ça permet de créer du lien avec des images du passé. Comparer une image avec une autre, non pas pour les

hiérarchiser, mais pour comprendre ce qui les relie et ce qui les différencie. C'est-à-dire faire en sorte de reconnaître leur singularité.

Les mosaïques florales de Mary Delany sont devenues le contrepoint à partir duquel j'ai pensé les images d'AI dans le film « *Algorithms of Beauty* ». Près de 300 ans avant les images générées par Midjourney, Mary Delany composait ses mosaïques avec des fragments de papiers. Ce travail minutieux donnait une vie éternelle aux fleurs représentées. Après être parvenue à générer mes propres fleurs grâce aux algorithmes, il me fallait aller au bout de l'expérience avec chacun de ces types d'images et consulter l'herbier original de Delany. Pour éprouver les images de la manière la plus complète possible, je voulais me confronter à leur matérialité.

Fin de l'été 2022, j'ai donc pris le bateau avec mon producteur et compagnon pour me rendre à Londres, au prestigieux British Museum. Les 9 volumes de l'herbier ne sont pas accessibles au public, ils sont protégés dans la réserve du musée mais visibles sous autorisation. La salle « Print and Drawings » était particulièrement calme ce jour-là. A moins que ce ne soit la concentration qui n'ait effacé de ma mémoire les autres présences de la pièce. Différents volumes m'ont été confiés durant deux heures. J'avais apporté un appareil de prise de vue car je voulais que ces images de l'herbier soient dans le film, mais aussi, instinctivement, parce que je voulais garder une trace de cet instant et la caméra était l'outil approprié pour le capturer. J'ai tourné les pages de l'herbier de longues minutes devant la caméra. Une fleur puis une autre, et ainsi de suite, jusqu'à prendre conscience de l'œuvre inestimable que cette femme a laissée. C'est le temps passé à tourner les pages qui permet de réaliser ce que 985 fleurs représentent. Je dirais qu'il faut se mettre au ras de la planche pour apprécier l'épaisseur du collage et la texture du papier. Sur certaines mosaïques, on peut même apercevoir les traces de colles, rares indices du travail manuel de son autrice.

C'était un moment tellement fort, être là, après les dossiers, les écrans, le bateau, le train, la sécurité de l'énorme British Museum : c'était un petit miracle. Non seulement l'herbier était sous mes yeux, mais je pouvais le toucher. Tous ces mots pour parler du regard, j'en avais oublié le plus noble des sens, le toucher. Pourtant, ce jour-là, mes mains avaient vu bien plus que mes yeux.

Ce n'est qu'après nos deux heures de tournage, lorsque nous avons quitté le musée et retraversé les siècles d'histoire qu'il contient, depuis les vestiges Égyptiens, puis Romains, puis la boutique souvenirs, que j'ai petit à petit réalisé ce que j'avais touché du bout des doigts : la profondeur d'une image. Sentir le papier, palper sa fragilité c'était être en connexion pure avec Mary Delany.

En repensant aux images des algorithmes, je réalise combien il est difficile à l'heure actuelle de les apprivoiser et de les aimer alors qu'on ne peut ni les toucher, ni les retenir. Ce sont des images que l'on ne peut, en définitive, jamais posséder.

Dans la société de consommation, qui se base bien souvent sur 'l'avoir' plutôt que sur 'l'être', ces images sont peut-être là pour nous rappeler à notre vie intérieure.

Restons curieux et regardons-les. Laissons-les s'inscrire en nous. Une fois dans notre mémoire, toutes les images sont réelles et seul compte le lien que l'on entretient avec elle.